# 个人总结报告

陈以清

The Dark Crystal 项目组策划组长

在本次实训中，我担任的是策划组长的角色，然而，我承担的的更像是一个美工的职责。

理论上，我需要做的工作有游戏策划方面的工作。例如有进度计划，工作分配，资源管理，文档记录，定期会议等。而这些工作大多数由项目组长代劳了，我基本上是在旁边看着的。我在这方面的收获是从组长那里学到了一些关于项目管理的知识。

实际上，我担任的职务可以算是美工，但许多部分的美工工作也由他人代劳或者是在其他人的帮助下完成。这里要感谢一下非常认真对待我的问题的阳沐大师和很认真贴图的源东大师以及有时候给了鼓励的各位组员。

在建模方面，我去图书馆借了一本书学习3dmax。大概学习了一周吧，同时也做一些场景的小物品。这一阶段做出一个模型耗时相当长，例如在原本的设计中有一个旋转楼梯的设计，我对那个旋转楼梯建模就花了2天时间，而且模型最后还有各种稀奇古怪的问题。还有一些原本以为会用上的桌子凳子之类的东西也消耗了我不少时间，这个阶段的收获是基本的3dmax 慢慢熟练了。第二阶段在组长的催促下我开始对枪支以及飞船之类的对我来说高难度的东西进行建模。同样这也花去了我不少时间。一个最初的飞船模型基本定型需要2天，外加被组员吐槽后的修改，需要3-4天的时间。最终还有贴图不美观由组长重新贴的问题，由于资源没管理好造成的导出模型不在原点上的问题，各种各样的组员要求我重新导出的问题……无用功太多了。这种情况大约从实现阶段一直持续到最后一周。下一阶段我开始做过场动画。由于原本的设想是先把故事展现出来再考虑好不好看的问题，我开始着手各种过场动画场景的建模工作。但最后由于人物模型那边出了点问题以及时间上的问题这些东西没做完。最后一周是宣传片、片尾动画、制作人员名单的制作。这里用上了AE的模板以及一个视频剪辑软件。总算是对怎么做出个视频有了了解。

关于项目管理，我所认识到的大概就是文档要认真做记录，会议要定期开，资源要好好整理，要认真做计划，而且只要做好了记录，计划和需求是可以变更的。

最后，我觉得可以有个定期的组间讨论，组和组之间交流，同职位交流。虽然这次老师有说到但是没怎么重视。